PUBLICACION ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TACTIL DE NINTENDO MAYO 2005 Nº 2

DS MAGAZINE

NOVEDADES

PREVIEWS

TE MOSTRAMOS LAS NOVEDADES QUE ARRASARÁN DENTRO DE UNOS MESES

ENTREVISTA

SATORU OKADA, CREADOR DE LA NDS, CONTESTA A LAS PREGUNTAS DE NINTENDO EUROPE

REPORTAJE

¿QUIÉN DIJO QUE CON UNA CONSOLA NO SE PUEDE VER VÍDEOS O ESCUCHAR MÚSICA? TE MOSTRAMOS EL NUEVO REPRODUCTOR MULTIMEDIA, PLAY-YAN, CREADO POR NINTENDO

NUEVAS SECCIONES

ENTRE LAS NOVEDADES DE ESTE MES ESTRENAMOS SECCIÓN: EL RINCÓN DEL LECTOR



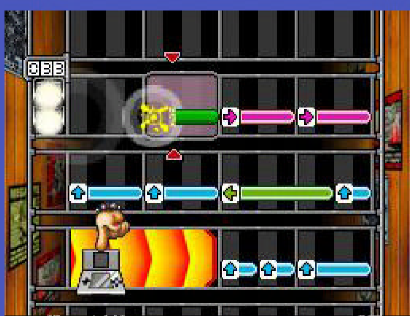
MARIO VUELVE A LA CARGA Y CON MEJOR ASPECTO QUE NUNCA

SUPER MARIO 64 DS

EL REY DE LAS PLATAFORMAS

REVIEWS

TE TRAEMOS LOS ÚLTIMOS JUEGOS ANALIZADOS A FONDO POR NUESTROS REDACTORES



Daigasso Band Brothers



Puyo Pop Fever

DSMAGAZINE

Bienvenidos un nuevo mes a DSMagazine

Antes de nada, nos vemos en la obligación de daros las gracias. Jamás habríamos imaginado mientras colgábamos nuestro primer número que íbamos a tener tan maravillosa acogida. Leer todos vuestros mensajes de ánimo mientras veíamos nuestro rudimentario contador de descargas subir hasta 3000 supuso una gran emoción. Gracias a esto y a las sugerencias que nos habéis hecho llegar por distintos medios, hemos cogido este segundo número con más ganas si cabe que el del mes pasado.

Nos hemos propuesto el reto de no defraudar a la gran cantidad de lectores que disfrutó con nuestra revista en su debut y para ello tenemos algunas sorpresillas. Hemos preparado una sección que no podía faltar en la que vosotros seáis los protagonistas. Si tenéis comentarios o preguntas interesantes hacédnoslas llegar y las publicaremos. También hemos preparado un artículo sobre el Play-Yan que seguro responderá todas las preguntas que tengáis sobre el aparato. Sin embargo, hemos tenido que decirle adiós a una sección de la revista tan interesante como comprometida.Tras una larga deliberación decidimos retirar permanentemente la sección de Scene del contenido de la revista. La Scene no es sinónimo de piratería y desde aquí animamos a los amantes del movimiento aque sigan investigando y continúen con su pasión a través de internet.Pero no todo es negativo, gracias a la resolución de dejar de lado este escabroso tema hemos recibido el apoyo de Nintendo, que ya nos ha incluido en su lista de medios. Gracias a esta colaboración tendremos acceso a las presentaciones y conferencias que tengan relación con la DS y allí estaremos para contaroslo todo.

En los Ángeles se presentarán las consolas de sobremesa de la próxima generación y Nintendo desvelará el misterio de Revolution. Se ha publicado una lista con los títulos de DS que se presentarán en la feria y son muchos y muy atractivos. En cualquier caso el mes que viene os lo contaremos todo. Esperamos que disfrutéis de nuestro número de mayo de DSMagazine.



La Redacción

DS STAFF

Redacción:

Javier Pocovi Antuña (Fagotero)
Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Mario Cantelar Jiménez (Masmaris)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

Diseño:

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Rajiv Hotchandani (adictojuego)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Francisco Pérez Almeida (BigBoost_GC)

Multimedia:

Jorge Andreu Miguel (DjScream3)



DSMAGAZINE
Http://dsmagazine.rockthunder.net
Con la colaboracion de NDSSPAIN
Http://ndsspain.com

DS INDICE







Fecha europea para el "Goldeneye : Rogue Agent"

Tras anunciar en el anterior número de DSMagazine el desarrollo del "Goldeneye : Rogue Agent", Electronics Art ha hecho públicas las fechas de lanzamiento para el primer FPS de la Nintendo DS.

En los Estados Unidos está previsto que se ponga a la venta a mediados de Junio, mientras que para el 27 de Mayo ya estará disponible en el viejo continente.

"Katamari Damacy" y más bombazos para la DS

El ingenioso y divertido juego de Namco "Katamari Damacy" está siendo desarrollado para la Nintendo DS. Sin duda este título es perfecto para darle uso a la pantalla táctil. Además, para este año nos esperan también grandes juegos por parte de Konami "Vandal Hearts" y el "Secret of Mana" de Square-Enix, sagas que darán que hablar.



"Scratch! Viewtiful Joe" en la NDS

Por fin tenemos algunos detalles sobre tan esperado juego. Muchos se quedarán tranquilos por dos razones; la primera, gráficamente tendrá un parecido similar al de GC (con algunas limitaciones) y la segunda, seguirá manteniendo el mismo estilo de juego al que nos tenía acostumbrados con el añadido de que habrá nuevos VFX y una historia centrada en un parque de atracciones. Se estima que en U.S.A. salga a la venta el día 8 de octubre.

Cuenta atrás para el E3 2005

Un nuevo año para el E3, un E3 que estará lleno de grandes sorpresas e información muy interesante. Detalles sobre el On-line de la Nintendo DS, nuevos juegos, nuevas "consolas"... Todo esto lo podréis ver durante los días 17 y 20 de Mayo y cómo no, los redactores de la DS Magazine nos haremos eco del evento... ¿Queréis tener toda la información del E3? Para ello habrá que esperar hasta el próximo número de la revista.

"SSX 4" para la Nintendo DS

El nuevo juego de la conocida saga "SSX" ha sido anunciado oficialmente para NDS además de salir para GC, PS2, PSP y XBOX. Sin duda, los aficionados al género no se podrán quejar, ya que además de éste, también hay preparado un nuevo título de snowboard: el "Snowboard Kids".

Lanzamientos para Europa

Y no hablamos precisamente de naves espaciales. Parece que la sequía de juegos para la Nintendo DS empezará a desvanecerse a partir de finales de este mes. A partir de mayo nos esperan una buena cantidad de juegos, sin tener en cuenta los que se anunciarán en el E3:

-*Yoshi Touch & Go* - 6 de Mayo
-*SW III: La venganza de los sith* - 6 de Mayo
-*Pac-Pix* - 20 de Mayo
-*GoldenEye: Rogue Agent* - 27 de Mayo
-*Need for Speed Underground 2* - 27 de Mayo
-*Ridge Racer DS* - 3 de Junio
-*Another Code: Two Memories* - 24 de Junio
-*Castlevania DS (título provisional)* - Otoño

Zoo Tycoon calienta motores

Tras el éxito alcanzado por el primer "Zoo Tycoon" para PC, tendremos la posibilidad de disfrutarlo en todo momento y en cualquier lugar con la nueva versión para la NDS. Básicamente, el juego consiste en gestionar un zoológico a base de construir instalaciones adecuadas para los animales, crear zonas de ocio para los turistas, poner tiendas de regalos y muchas cosas más. Sin duda esta nueva versión del "Zoo Tycoon" se adaptará perfectamente a la Nintendo DS.

¡Lo último para tu DS!

Más detalles del "Shogun Warrior: The Lost Army"

En "Shogun Warrior", los jugadores asumirán el papel de uno de dos hermanos que se enfrentarán en un combate a muerte en el Japón feudal. Conquistar territorios vecinos, recaudar grandes sumas de dinero... Sólo uno de los dos podrá sobrevivir a este duelo por el título de Shogun (gobernador militar de todo Japón).

El juego hará uso de la pantalla táctil para permitirnos dirigir a las tropas mientras vamos viendo la acción sobre entornos 3D en la pantalla superior.
Minijuegos como el asalto a un poblado, batallas navales, etc. proporcionarán a "Shogun Warrior: The Lost Army" una variedad y rejugabilidad muy altas.

Rumores sobre el On-line

Sin lugar a dudas la gente está impaciente por poder jugar con el modo On-line de la DS. Tal es la impaciencia que desde muchos foros de internet corre el rumor de un posible modo On-line para "Mario Kart DS", "Ultimate Brain Games", "Winning Eleven" y "Metroid Prime: Hunters". Desde la redacción sólo podemos afirmar una cosa, en el E3 se destaparán muchos secretos.





"Los Sims 2" para todas las plataformas

La compañía americana Electronics Arts está preparando una adaptación del conocido Sims 2 de PC para al resto de consolas tanto portátiles como de sobremesa. EA ha declarado que el juego de la DS transcurrirá en un entorno totalmente tridimensional, no como en el "The Urbz". Además, el juego hará uso de todas las posibilidades de la DS, incluso con la posibilidad de implementar juego On-line. Sin duda los amantes de esta saga encontrarán en esta versión para la Nintendo DS todo lo que habían soñado tener.

En busca del tesoro

Buena Vista Games ha anunciado el desarrollo de "Pirates of the Caribean: Dead Man's Chest", un juego basado en la película del mismo nombre cuyo estreno se espera hacia mediados del 2006.

En un principio el juego sólo estará disponible en PSP y NDS pero hay muchas posibilidades de que también se desarrolle para las consolas de nueva generación. Si tenemos en cuenta que el primer juego de PC cumplió bastante bien las expectativas pese a ser un juego basado en una película, esta vez estamos seguros de que tampoco nos defraudará.

El renacer del "Rainbow Islands"

Seguro que a muchos les sonará este videojuego y es que no es para menos. Se trataba de un juego con toques de "Bubble Bobble" creado también por Taito en el que el jugador tenía que crear arcoiris para poder eliminar a los distintos enemigos que habitaban las islas por las que teníamos que pasar. Pues, según algunos rumores, la compañía "Rising Star Games" será la encargada de hacer la adaptación de este mítico juego a la Nintendo DS.

Nintendogs imparable

Sin lugar a dudas este iba a ser un juego muy especial, tanto por el uso del micrófono como por la pantalla táctil, los gráficos... Pero aún no nos hemos recuperado de la sorpresa por el enorme éxito que está teniendo en Japón. 80.000 copias vendidas en un sólo día entre las tres versiones disponibles y una puntuación de 40 sobre 40 en la prestigiosa revista japonesa "Famitsu" auguran un éxito rotundo tanto en América como en Europa. Sin duda nosotros lo esperamos con los brazos abiertos.

nintendogs

Demuestra tu destreza

Nintendo está preparando una competición a gran escala en la que tendréis que demostrar vuestro dominio jugando al "Metroid Prime Hunters: First Hunt" de NDS. Si queréis tener más información sobre el concurso, sólo tenéis que entrar en la web www.campeonatods.com.



¡Entrevista al creador de DS!



Nintendo España nos ha cedido muy amablemente la entrevista de Nintendo Of Europe a Satoru Okada... descubre todos los detalles de boca de uno de los mayores responsables del proyecto.
*Al habla el hombre responsable de la máquina: **Satoru Okada***

El 12 de marzo, Nintendo DS llegó a todas las tiendas españolas. Para muchos de vosotros habrá sido una espera agonizante, pero para un visionario este día es el resultado de más de dos años de trabajo al frente de un equipo de 200 personas.

Este hombre es Satoru Okada, Director General del Departamento de Desarrollo e Investigación de Nintendo Co., Ltd, la oficina central de Nintendo en Kyoto.

El Sr. Okada ha sido responsable del desarrollo de casi todos nuestros sistemas portátiles. Desde el primer Game&Watch de 1980, pasando por el Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance y Game Boy Advance SP. Además de trabajar en todas estas portátiles, también colaboró en el desarrollo del robot interactivo R.O.B. y la pistola Zapper para la NES.

Pero hoy estamos aquí para hablar de su última -y más grande- aportación al universo Nintendo: la Nintendo DS.

Nintendo of Europe: En total, ¿cuánta gente colaboró en el proyecto de Nintendo DS?

Satoru Okada: Es imposible precisar un número exacto, ya que además del mío también intervinieron el Departamento EAD, dirigido por Shigeru Miyamoto, y muchos otros. Supongo que alrededor de unas 200 personas de todo Nintendo Co., Ltd.

NoE: ¿Cómo comenzó este proyecto?

SO: Ya desde la última etapa de desarrollo del Game Boy Advance comenzamos a pensar en proyectos futuros. Un equipo siguió trabajando en el hardware de GBA que estaba a punto de salir al mercado, proyecto que dio como resultado el Game Boy Advance SP. Otro equipo se centró en crear una nueva plataforma portátil. En un principio nos concentramos en hacer posibles gráficos en 3D y compatibilidad con GBA, y continuamos discutiendo otras ideas. Yo mismo introduje la posibilidad de la pantalla táctil, pero ni si quiera yo estaba seguro de poder materializar este concepto.

NoE: ¿Se era consciente al comienzo de este proyecto de la decisión de crear algo innovador?

SO: La innovación es sin duda algo inherente al desarrollo de cualquier hardware. No obstante, al principio no teníamos en mente este tipo de innovación. Nintendo DS es el resultado de muchas y diferentes ideas, cada una de las cuales ha pasado por fases de revisión y pruebas de viabilidad.

NoE: Nintendo DS ofrece algo diferente a las consolas portátiles tradicionales. ¿Por qué cree que el mercado necesitaba un cambio tan radical?

SO: Para nosotros, desarrolladores de Nintendo, no se trata de un cambio "radical". Desde el primer Game&Watch a toda la serie Game Boy, hemos trabajado en portátiles durante mucho tiempo, y en cada proyecto hemos tratado de innovar en algún aspecto. El problema es que es muy difícil crear la consola perfecta, donde no haya necesidad de cambiar o mejorar nada. Cuando alcanzamos algún hito en el desarrollo, siempre tenemos la impresión de que podemos ir un poco más allá. Al final acaba siendo una repetición de este paso, y Nintendo DS es el resultado final de una serie de este tipo de procesos. El acabado final puede parecer "radical", pero para nosotros ha sido una evolución bastante natural.

NoE: La idea de las dos pantallas, ¿llegó antes que la de la pantalla táctil? ¿Qué se intentó con este diseño?

SO: Hiroshi Yamauchi, antiguo presidente de Nintendo, fue el que propuso la idea de las dos pantallas. Obviamente quería hacernos ver las cosas desde otra perspectiva. Llegados a este punto yo ya tenía en mente la idea de la pantalla táctil, idea que definitivamente cobró forma tras la introducción de las dos pantallas. En principio pensé que incluiríamos la tecnología táctil en futuras máquinas, pero nuestros creadores de software pensaban que podían desarrollar programas sin precedentes si una de las dos pantallas era táctil. Las PDAs ya usan pantallas táctiles, pero nunca se ven sometidas a un tratamiento tan duro como en el caso de los videojuegos. Desde luego fue un gran desafío para nosotros desarrollar una pantalla táctil lo suficientemente duradera para Nintendo DS.

NoE: ¿Cómo surgió la idea de diseñar el software PictoChat?¿Y quién decidió incorporarlo en Nintendo DS?

SO: Creo que fue el Sr. Miyamoto quien tuvo esta idea. He de confesar que la primera vez que propuso la idea de desarrollar PictoChat e incorporarlo al hardware no me pareció un concepto tan especial, ya que yo tenía en mente las funciones de chat ordinarias que se pueden encontrar en cualquier otro sitio. Pero una vez que vi la aplicación me di cuenta de que estaba equivocado. Nunca imaginé que mandar dibujos o mensajes escritos a mano por un sistema de comunicación inalámbrica y que usara dos pantallas sería tan divertido.

NoE: ¿Por qué se optó por el diseño abatible de Nintendo DS?

SO: El objetivo más importante era proteger las dos pantallas LCD de arañazos. Además, el éxito de GBA SP nos ha animado a mantener este diseño.



NoE: Se ha especulado con la posibilidad de que Nintendo DS utilizará sus posibilidades inalámbricas para ofrecer partidas multijugador por Internet. ¿Qué puede confirmarnos sobre esto y qué otras innovaciones se esperan para DS en los próximos meses?

SO: En lo que respecta a especificaciones técnicas, Nintendo DS está preparada para conectarse a Internet. Los equipos de desarrollo de software están trabajando en las aplicaciones correspondientes.

NoE: Usted ha participado en diversos proyectos de gran importancia durante los últimos años. ¿De cuál se encuentra más satisfecho?

SO: Para mí todos fueron tan importantes que no puedo señalar sólo uno de ellos. He tenido la suerte de que casi todas las consolas en las que he trabajado han resultado ser grandes éxitos en todo el mundo.

NoE: Por último, ¿por qué deberían los jugadores decantarse por Nintendo DS y no por otras consolas alternativas?

SO: En pocas palabras, por las innovadoras experiencias interactivas que ofrece. Ninguna otra consola es capaz de transmitir las mismas sensaciones que Nintendo DS.

NoE: Sr Okada, ¡muchas gracias por su tiempo!

Gracias a Nintendo España por cedernos la entrevista

DS

INDICE DE PREVIEWS

Este mes te mostramos ...

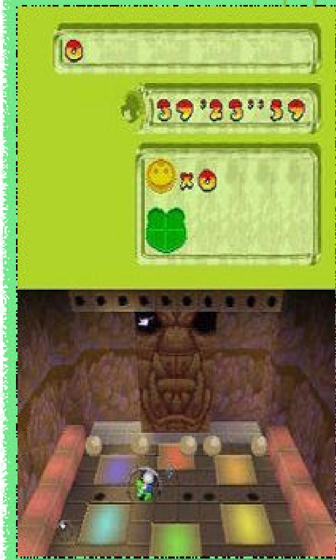


Kirby Canvas Course



La aspiradora rosa está de nuevo entre nosotros con uno de los juegos más revolucionarios para la DS.

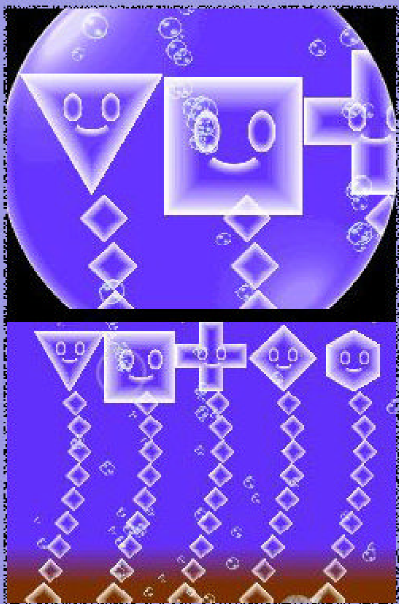
Frogger Helmet Havoc



El anfibio más famoso del mundo de los videojuegos no podía faltar a la cita con nuestra DS...



ElectroPlankton



Una auténtica revolución que no dejará indiferente a ninguno de tus cinco sentidos... pura armonía.

Castlevania DS



Konami vuelve con una de las sagas más interesantes de los videojuegos. Castlevania vuelve a captar el 'espíritu Belmont'

Y ADEMÁS ...

Lost In Blue:
Perdidos en una isla desierta, dos jóvenes requieren tu ayuda para salir de ahí...

Naruto 3 DS:
Los (muchos) aficionados a Naruto están de enhorabuena porque pronto veremos por aquí un nuevo título basado en sus aventuras.



DS PREVIEW

Kirby Canvas Curse

Título: Kirby Canvas Curse
Género: Plataformas / Aventura
Desarrolladora: HAL Laboratory
Distribuidor: Nintendo
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
E.U.: Sin determinar
U.S.A.: 13 de Junio de 2005
Japón: Ya disponible



El famoso personaje rosa de HAL Laboratory se prepara para hacer su primera aparición en la Nintendo DS con este interesante juego de plataformas.

Una hechicera transforma el mundo en un cuadro y al propio Kirby en una bola. Este simpático personaje tendrá que abrirse camino a través de multitud de niveles armado únicamente con un pincel mágico para devolver el mundo a la normalidad y recuperar su cuerpo.

El juego hará gala de las posibilidades de la pantalla táctil de forma que podremos usar el stylus como si del pincel mágico se tratase. Al trazar líneas en la pantalla, dibujaremos en el mundo de Kirby unas líneas multicolores que servirán como plataformas improvisadas de un modo similar al ya visto en Yoshi Touch&Go. Al igual que en dicho título, la cruceta y los botones de nuestra consola no tendrán utilidad a la hora de jugar ya que tendremos el control absoluto de Kirby con el pincel mágico (en este caso nuestro stylus). Mediante un ligero toque en el esférico personaje, podremos darle un impulso y combinándolo con el trazado de líneas de pintura mágica tendremos que conducir a Kirby por los diferentes niveles. Y es que a diferencia del juego del simpático dinosaurio de Nintendo, en este Kirby: Canvas Curse sí que existe un modo historia dividido en pantallas. El control del personaje es total esta vez ya que no existe un scroll automático que nos haga avanzar, por lo que el juego adquiere una perspectiva completamente nueva y diferente a lo visto en el juego de Yoshi. Además, el uso de la pintura mágica estará restringido por un medidor localizado en la pantalla superior (que actuará de mapa en todo momento) de modo que habrá que andarse con ojo para no desaprovecharla.

Por si esto fuera poco, mediante toques de stylus en la pantalla podremos dejar inconscientes a los enemigos por un breve período de tiempo y como ya viene siendo tradición en los juegos de Kirby, absorber algunos de sus poderes como convertirse en piedra, fuego, etc.
El juego presenta unos gráficos muy coloridos en 2D con una gran variedad entre los distintos niveles, lo cual es muy de agradecer y promete tener una larga duración gracias a una gran cantidad de niveles, secretos y minijuegos.

En definitiva, este juego toma un personaje mítico de Nintendo y actualiza el concepto visto en Yoshi Touch&Go mejorándolo en el aspecto del control del personaje con múltiples posibilidades y la inclusión de un modo historia.

Niveles coloridos y variados a una velocidad trepidante mientras te abres camino con ayuda de la pintura mágica a través de incontables enemigos... No podía sonar mejor.

Peder





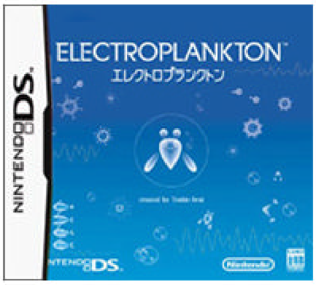




ELECTROPLANKTON

エレクトロプランクトン

Título: Electropankton
Género: Musical
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
E.U.: Sin determinar
U.S.A.: Sin determinar
Japón: Ya disponible

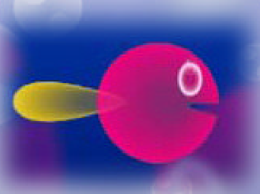


De la mano del artista japonés Toshio Iwai llega una de las experiencias más indescriptibles que encontrarás para la Nintendo DS, un mundo rodeado de agua y plancton, un mundo con el que interactuar, un mundo llamado Electroplakton.

Al iniciar el juego, encontraremos dos opciones, "Audición" y "Actuación". En la pimera opción nos aparecerán aleatoriamente los distintos tipos de placton disponibles con los que podremos interactuar durante un breve periodo de tiempo. En la opción de "Actuación" tendremos a nuestra disposición hasta 10 de estos pequeños seres vivos, cada uno con distintas particularidades.



Trazy - Mediante el stylus podremos dibujar lineas rectas, curvas, no habrá límites. Cada trazy estará parado hasta que hayamos terminado de dibujar el camino de uno de los que tenemos disponibles en pantalla. Según el tipo de dibujo, cada trazy sonará de una manera distinta, si bien hay que tener en cuenta que cuando están todos sonando al mismo tiempo lo que escucharemos será algo parecido al dodecafonismo, más que música "relajante".



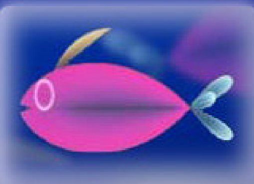
Hanenbow - El es una especie de plancton que al chocar con una hoja emite distintos sonidos cuando es lanzado desde otra planta que está en el agua, podremos modificar el ángulo de las hojas para conseguir distintos efectos sonoros.



Animalcule - En la pantalla veremos burbujas que se van flotando hacia la pantalla superior. Tocando la pantalla crearemos un animalcule el cual emitirá un sonido cuando lo toquemos o cuando colisione con una burbuja. Cada vez que este plancton choque o cada vez que le demos un toque, éste empezará a crecer hasta que llega un momento en el que explote.



Luminaria - En esta ocasión la luminaria tendrá que ir pasando por unas flechas que podremos rotar mediante la pantalla táctil. En este caso todas las luminarias van al mismo tempo, y además teniendo en cuenta que lo que se escucha tiene un timbre a piano electrónico sin duda contribuirá a crear un ambiente de relax absoluto.



Rec-Rec - Con el Rec-Rec haremos uso del micrófono de la Nintendo DS, disponemos de 4 peces a modo de pistas de grabación en las cuales podremos grabarnos tocando las palmas, haciendo ritmos con cualquier tipo de objeto e incluso grabarnos mientras tocamos un instrumento musical, todos estos "samples" que vamos grabando, se repetirán un número infinito de veces mientras vamos grabando por encima de nuestra propia composición

Nanocarp - El Nanocarp es un tipo de plancton que al tocarlo emite una serie de ondas sonoras que hacen que el resto de plancton también suene al ser activado por estos sonidos. Además si hacemos ruidos cerca del micrófono y usamos la cruceta, los distintos sonidos se irán uniendo y también modificarán su timbre paulatinamente.

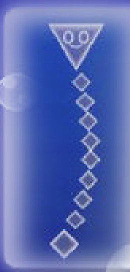


Marine Snow - Sin duda este puede llegar a ser de los más divertidos aunque también uno de los más complicados de todo el juego. La pantalla estará literalmente llena de pequeños copos de nieve "plancton", al tocar a uno de estos seres escucharemos una nota del piano la cual se irá repitiendo hasta un número limitado de veces. Si mientras está sonando un Marine Snow tocamos otro cualquiera, la nota irá pasando de un placton hacia el otro hasta que deje de sonar. La verdad es que al tener tantísimos copos de nieve, hay que tener buena memoria para saber cúal ha sido el último marine snow que hemos tocado para poder de alguna manera hacer una melodía con sentido. Si se pulsa el botón de select, se cambiará el orden por el que suena cada nota además de modificar el sonido de cada plancton.





Lumiloop - En la pantalla tenemos 5 "donuts" dispuestos a recrear acordes y armonías orquestales de gran calidad. El tono variará según la dirección a la que el lumiloop está girando, el sonido irá modificando su volumen gradualmente de más fuerte a más piano hasta que llegue un momento en que el "donut" se pare y deje de emitir sonido de algún tipo. En conjunto los 5 lumiloops suenan a la perfección y sin ningún tipo de disonancia, como detalle también tenemos la posibilidad de cambiar el fondo de pantalla y el tono de las tonas si pulsamos el botón de select.



Beatnes - El Beatnes es uno de los más interesantes del juego. En la pantalla táctil veremos algo así como 5 serpientes transparentes moviéndose de manera sincronizada. Aquí a parte de crear nosotros mismo la música también tendremos que escuchar las distintas melodías que tenemos a nuestra disposición, todas ellas sacadas de juegos desarrollados en la NES. Gracias al stylus y mientras escuchamos distintas melodías tendremos que ir tocando en distintos puntos de cada beatnes para así producir distintas notas y efectos sonoros que se irán repitiendo hasta un límite de 4 veces. Evidentemente los efectos y sonidos estarán perfectametne sincronizados y no habrá disonancia alguna ya que en general las notas que tenemos disponibles están todas en el mismo tono.
Por último decir que tanto la cabeza como el final de la cola de este placton cuando se tocan emitirán un efecto propio de cada juego, pulsando el botón select tenemos la posibilidad de escuchar distintas melodías (Super Mario Bros., Metroid...).



Volvoice - Junto con el Beatnes y el Marine Snow, este es uno de los mejores "bichitos" que tiene el "Electroplankton". En el centro de la pantalla inferior veremos al volvoice en todo si esplendor rodeado por otros volvoices de menor tamaño. Lo que hace este plancton es que si lo tocamos, éste empezará a "asborber" lo que nosotros digamos al micrófono, ya sea nuestra voz, el sonido de las palmas, etc...mientras nosotros grabamos, volvoice comenzará a hincharse hasta que termine de "absorber" lo que ha captado por el micrófono.
Una vez ha captado el sonido, podremos ir tocando al resto de volvoices que hay a su alrededor, tocándolos y moviéndolos de tal manera que lo que hayamos grabado suene más rápido, más lento, más agudo o más grave. Pero uno de los puntos fuertes del volvoice es que sincronizará el movimiento de sus labios con el sonido que nosotros hemos grabado, es decir, si nosotros cantamos una canción, el plancton moverá sus labios al mismo tiempo que lo que habíamos cantado, sin duda es algo muy gracioso y entretenido.

Más que un juego "Electropankton" se podría definir como un "juguete" para músicos y artistas experimentales, un juguete con el que pasarás horas y horas disfrutando de increíbles armonías acompañadas por cálidos arpegios, sin duda alguna este juego no dejará indiferente a nadie.

Fagotero

Castlevania

Título: Castlevania DS *(título provisional)*
Género: Acción-Aventura
Desarrolladora: Konami
Distribuidor: Konami
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
E.U.: Sin determinar
U.S.A.: 26/09/2005
Japón: Sin determinar

El nuevo Castlevania para DS tiene lugar un año después de que se desarrollaran los acontecimientos del último título de la saga en GameBoy Advance: Castlevania 'Aria Of Sorrow'. La verdad es que los precedentes son inmejorables. Konami ha desarrollado tres títulos para GBA impresionantes, tres de los mejores juegos de la (otra) portátil de Nintendo y particularmente del mejor de los tres es de donde bebe directamente el título que aquí tratamos.



Soma Cruz vuelve a ser el protagonista del juego quien, tras los 'extraños' acontecimientos que le sucedieron durante el transcurso de 'Aria Of Sorrow', parece que no ha tenido suficiente y quiere volver a por más. Una secta secreta está preparando todo para el regreso de Drácula... pero para ello han de matar a Soma para ver quién es el próximo en el que se reencarnará el conde.

El motor gráfico será similar a los vistos en GBA, aunque según ha comentado Konami (y se puede apreciar en vídeos y shots) los personajes y enemigos estarán mucho más detallados y usarán unos sprites más grándes. También han prometido efectos tan espectaculares como los del genial 'Castlevania Symphony Of The Night' para la PlayStation. Unos movimientos fluidos, unos escenarios increíbles... no todo lo bueno viene en 3D.

Pero evidentemente la DS da mucho más juego que la GBA, en la pantalla de arriba tendremos fijo el mapa del castillo (algo tremendamente útil como sabréis si habéis jugado a alguno de los últimos 'Castlevanias'... se acabó el darle a 'select' para ver el mapa cada dos por tres) o también podremos ver las estadísticas de nuestro personaje, configurar las almas y todo eso. Por otro lado la táctil (que es donde se desarrollará el juego), dará mucho juego.

Se podrá interactuar con varios objetos del juego 'tocándolos' con el stylus o simplemente con el dedo, también liberar nuestro camino de obstáciulos o bien dibujar hechizos sobre la pantalla para derrotar a algunos de los enormes 'jefes' que nos aparecerán a lo largo del juego.

También el sonido (uno de los grandes 'handicaps' de los juegos en GBA) se ve enormemente mejorado gracias al mejor hardware y a los dos altavoces de nuestra portátil.



En definitiva, este título tiene todo lo necesario para convertirse en un éxito: una gran licencia, fantásticos gráficos, una jugabilidad enorme... desde aquí estamos convencidos de que Konami no nos fallará y de que nos ofrecerá un título que cumpla las espectativas creadas... al menos eso esperamos.



Chava

Frogger
Helmet Havoc

Título: *Frogger Helmet Havoc*
Género: *Aventura*
Desarrolladora: *Konami*
Distribuidor: *Konami HWI*
Número de jugadores: *1*
Fecha de salida:
E.U.: *Sin determinar*
U.S.A.: *Mediados 2005*
Japón: *Sin determinar*

Ha vuelto una de las ranas más famosas de la historia. Desde que un buen día apareciese sin previo aviso por una peligrosa autopista monocolor, Frogger ha estado siempre haciendo de las suyas por el mundo de las videoconsolas y cómo no, la ***Nintendo DS*** *no se podía librar.*



▲
Gráficos coloridos y resultones en unas sencillas 3D que pegan mucho con el desarrollo del juego
▼



En Frogger Helmet Havoc, nuestro protagonista y los niveles por los que transcurre el juego presentan un aspecto sorprendentemente bueno gracias unos gráficos 3D de bastante calidad. En esta aventura, Frogger hará uso de nuevas habilidades (doble salto, lengua-gancho...), también tendremos jefes finales, enemigos nuevos, niveles muy variados, minijuegos y bastantes más cosas por descubrir.

Aunque aún no se tienen demasiados detalles sobre esta nueva aventura, sí se sabe que la acción del juego transcurrirá en la pantalla táctil, mostrando en la superior las conversaciones con otros personajes, las vidas, puntos, etc...A parte de esto, cabe decir que el control se basará en el uso de la cruceta y los botones, por lo que la pantalla táctil en un principio quedará relegada a un segundo plano.

Una de las cosas que aún no terminan de gustarme es el control, no porque no haga uso la pantalla táctil (como ya hemos dicho) sino porque el movimiento del protagonista es del tipo "vertical-horizontal" , es decir, no hay (al menos por ahora) una libertad total de movimientos, es algo así como mover una ficha del ajedrez...

A simple vista el ***Frogger Helmet Havoc*** *tiene un aspecto bastante bueno, y aunque le faltan cosas por pulir (como el control), estamos convencidos de que cumplirá bastante bien su cometido, el de un juego sin más pretensión que la de ofrecer diversión instantánea.*



Fagotero

Lost in Blue

Título: Lost in Blue
Género: Aventura
Desarrolladora: Konami
Distribuidor: KCE Hawaii
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
- **E.U.:** Sin determinar
- **U.S.A.:** 15 - 08 - 05
- **Japón:** Sin determinar



Aquí tenemos una nueva apuesta de Konami siguiendo su saga Survival Kids (que salió en GameBoy Color) y manteniendo el mismo espíritu.
En Lost in Blue nos pondremos en la piel de un chico que, tras un accidente en barco, acaba perdido en una isla desierta junto con una chica.

Nada más despertarte tendrás que empezar a cooperar para intentar sobrevivir al día a día.

Para ello usaremos nuestra pantalla táctil con la que realizaremos numerosas funciones como cazar ciervos, pescar, hacer fuego y más sorpresas que nos tiene preparadas Konami.

Aparte del gran uso de la pantalla táctil, Lost in Blue presentará un fabuloso look en 3 dimensiones utilizando así buena parte del potencial de la DS, todo esto sumado a su originalidad y multitud de cosas más que harán de este juego todo un éxito.



YaW

Naruto DS

Título: Naruto Saikyou Ninja Daikesshuu 3
Género: Acción
Desarrolladora: Eighting
Distribuidor: Tomy Entertainment
Número de jugadores: 1
Fecha de salida:
- **E.U.:** Sin determinar
- **U.S.A.:** Sin determinar
- **Japón:** Ya disponible



Naruto aterriza en un juego de acción para la Nintendo DS. Naruto Saikyou Ninja Daikesshuu 3, la continuación de la saga que comenzó hace ya unos años para la GBA.

En la tercera entrega, la historia comienza en la aldea oculta de la hoja donde Naruto seguirá luchando para convertirse algún día en Hokage de su villa. Para ello podrá utilizar nuevas técnicas de combate.
Esta vez, veremos a nuestro héroe luchar en la pantalla superior mientras controlamos controlamos su fuerza en la inferior (Chakra).
Ahora podremos ejecutar sellos, cambiar de protagonista, ver las estadísticas de la partida... También podremos controlas a nuevos personajes como Neji, Rock Lee, Gaara, Temari... Además de todas estas mejoras, Naruto podrá ejecutar el Rasengan y también podrá extraer Chakra de Kyuubi si la cosa se pone fea.

Pero no solo Naruto ha mejorado...Sus compañeros también lo han hecho: Sasuke, entre otros, podrá utilizar su técnica de fuego, el Chidori y el Combo de León.
Un juego lleno de sorpresas está esperando a que lo jueges y si te das prisa, podrás conseguir un exclusivo stylus con forma de Kunai.

Así puntuamos en DS MAGAZINE

Al final de cada Review, podréis encontrar una tabla similar a la que aparece un poco debajo. En esta tabla te intentaremos resumir los datos más importantes respecto al juego del cual hemos hecho la 'review':



Así puntuamos la 'Nota Final':

0-3 Lo peor
Ni lo toques. Si ves que alguien lo quiere comprar, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontrarás algo así. Y si podemos, ni lo publicamos.

3-5 Malo
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones, pero no las sabe transmitir. Puede que te guste durante los primeros 5 minutos, pero en general no merecerá la pena dedicarle mucho tiempo.

5-7 Aceptable
Buenas ideas, graficos aceptables, y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto. No es que tenga problemas graves en ningún apartado en concreto, pero puede que no te termine de gustar. La última decisión la tienes tú.

7-8 Bueno
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple muy bien su cometido, no es que sea un juego excelente, pero seguro que te gustará.

8-9 Muy bueno
Pocos juegos alcanzarán esta nota, y si lo hacen es por algo. Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Un gran título al que le falta muy poco para llegar a la cima.

9-10 Obra maestra
Muy pocos juegos podrán alcanzar esta categoría, y si lo hacen es por méritos propios. Rozará la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del género.

Super Mario 64 DS

Hacía tiempo que no aparecía un nuevo juego de plataformas de nuestro compañero Mario. Pero esta pequeña sequía se ha solucionado con el lanzamiento de la Nintendo DS.

En realidad esta aventura no es que sea exactamente nueva, sino que es una reedición del ya conocido "Super Mario 64", pero que para su estreno en la DS, ha sufrido varios cambios respecto al original.

A nivel gráfico, se ha producido una evolución notoria si comparamos la versión original con el nuevo "Super Mario 64 DS", por poner un ejemplo, el modelado de los personajes está más cercano a la Game Cube que a una Nintendo 64. También ha sufrido un cambio en la jugabilidad debido principalmente a que se han añadido 30 estrellas más a las 120 originales de la versión para la Nintendo 64.

Lo más destacable, es la introducción de nuevos personajes al juego, iniciamos la partida con Yoshi, más que nada, porque sus compañeros fueron capturados cuando intentaban salvar a la Princesa Toadstool, aunque no tardaremos demasiado en salvar a Mario para continuar la aventura con el mismo. El resto de amigos son Luigi con sus hipersaltos y Wario con una fuerza bruta increible, que estarán en libertad según vayamos avanzando en el juego.





Pero no, éste no es el único cambio que ha sufrido el juego respecto al original, con la llegada de nuevos personajes, dispondremos de unas gorras mágicas que dependiendo de su color, nos transformarán en alguno de los personajes del juego, pero ¡tened cuidado! porque si un enemigo te golpea, la perderás y sólo podrás disponer de unos segundos para volverla a coger.



Otra de las cosas interesantes de esta nueva versión, es la incorporación de una gran cantidad de minijuegos, algunos mejores que otros, pero que sin duda nos harán pasar buenos momentos, y además ¡tendremos que usar la táctil en todos ellos!. Dichos minijuegos hacen de este un título muy completo, y por lo tanto aumentan considerablemente la duración del mismo.

También se han añadido unos conejitos algo cleptómanos que han robado las llaves de la cómoda de la mesa de la Princesa Toadstool y a los cuales tendrás que dar caza en caso de que quieras conseguir todos los minijuegos que hay disponibles, aunque puede que te sorprendan con algo más.



Cuando comenzamos el juego, nos irán saliendo las caras de algunos personajes del juego las cuales podremos deformar si pasamos el stylus por la pantalla. Además también tenemos la posibilidad de crear nuestros propios dibujos para luego deformarlos, sin duda es algo bastante curioso.

Gráficos

Gráficos 3D comparables en algunos momentos a las consolas de sobremesa, no se puede pedir más ¿no?. Diseños coloridos y vistosos que aprovechan muy bien la doble pantalla de la consola, además como ya he dicho antes, el potencial de la NDS permite incluso mejorar el original. Las dos únicas pegas son que los pixels se pueden llegar a notar bastante aunque en movimiento no se perciba y también que en algunos momentos la cámara hace cosas raras.

Jugabilidad

Por los controles no te tendrás que preocupar ya que hay muchas y variadas opciones: para zurdos, con la táctil, con la cruceta...esto ayuda a que cada uno pueda seleccionar el control que más se adapte a sus gustos. A pesar de ser un plataformas puro, podremos disfrutar de ciertas pruebas que la darán más gracia al juego, ya sean carreras, pruebas de habilidad...nunca te cansarás de jugar.

Sonido

El juego incorpora un sonido Sourround que está más que conseguido ¿qué pensarías si te digo que para rescatar a Luigi tendrás que afinar bien el oído para saber de donde vienen las burlas del fantasma que guarda celosamente su llave?. Además, los efectos sonoros son muy buenos y terminarás reconociendo qué enemigos están cerca de ti, con tan solo escucharles.

LA EVOLUCIÓN









Una clara referencia a la evolución gráfica del juego, son estás imágenes, a la izquierda tenemos unas imágenes procedentes de una N64, y a la derecha los gráficos en su versión NDS.





Duración

Aquí llega el plato fuerte del juego, tendremos que conseguir 150 estrellas (30 más que el original) que sinceramente dan para mucho y no todo el mundo es capaz de hacerse con todas. Esto añadido a los minijuegos, hacen del "Super Mario 64 DS" un juego con una duración más que aceptable.

Multijugador

Un multijugador un poco escaso pero divertido complementa este fantástico juego. En este modo ganará el jugador que consiga más estrellas dentro de un límite de tiempo. Además tendremos la posibilidad las gorras de las que os he hablado antes, para beneficiarse de las habilidades de tu personaje favorito.

Resumen

Si no tuviste la oportunidad de jugarlo en la Nintendo 64 , y a no ser que odies a Mario con todas tus fuerzas, yo os lo aconsejo, aunque en también hay que decir que si ya lo has jugado puede que te resulte algo repetitivo.



Curiosidades

-Le han sido añadidas nuevas estrellas para darle más vida al juego.

-El manual de instrucciones viene en un formato muy curioso, el formato DS, para leerlo hay que colocar el manual de tal forma que la página de arriba emula la pantalla superior y la página de abajo emule la pantalla inferior.

-Cuando avances en el juego, conocerás a los conejillos plateados, que ocultan algo importante...

-Hay nuevos "jefes finales".

Masmaris
BigBoost_GC









Super Mario 64 DS

Tipo de juego: Plataformas
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 39.95€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	9
AUDIO:	8
JUGABILIDAD:	8
DURACION:	9

Nota Final 8,5

MULTIJUGADOR:
Máximo jugadores: 4
Multicartucho: Si
Cartucho único: Si
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...
-Los gráficos 3D
-Su duración
-El debut de Mario en DS

Lo menos destacado ...
- La cámara rebelde
- Alguna imagen pixelizada
- Es una reedición

POLARIUM

La DS es la consola perfecta para los juegos de puzzles, eso nadie lo duda, poder tocar las fichas, poder moverlas, rotarlas con la DS y el Stylus, es mucho más "agradable" que con un simple pad. Este hecho queda de manifiesto en una de las propuestas que acompaña al la NDS en su lanzamiento europeo.

Os hablamos de Polarium, un juego de puzzles que a primeras puede pasar desapercibido para la mayoría del público, una carátula no demasiado atractiva, gráficos que no son nada del otro mundo...pero el verdadero potencial de Polarium lo encuentras cuando juegas por primera vez con él.

Un planteamiento de juego nuevo, Polarium nos presenta un nuevo tipo de puzzles como lo hizo en su día el magnifico Tetris. Una idea simple, únicamente se trata de hacer líneas de un mismo color para que desaparezcan, esto puede parecer sencillo pero si le sumas que tendrás varias líneas en la pantalla, que te irán cayendo mas a medida que pase el tiempo y que debes realizar combos para mejorar tu puntuación, la cosa se va complicando.

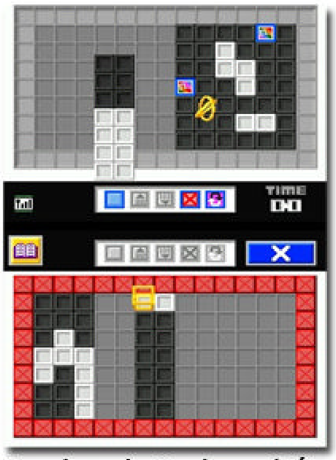
La primera vez que juegues a Polarium estarás confuso, nada mas poner el juego entrarás en un modo de entrenamiento en el que te enseñan cómo jugar, las nociones básicas y poco más. Una vez dentro del juego disponemos de tres modos principales: desafío, rompecabezas y duelo.

El desafío es el modo clásico de juego, durante el cual irán cayendo líneas desde la parte de arriba de la pantalla (como en el Tetris) las cuales tendrás que ir destruyendo convirtiéndolas a un mismo color, este modo es una locura, te pasarás horas y horas con tu Stylus intentando superar tu propio record.

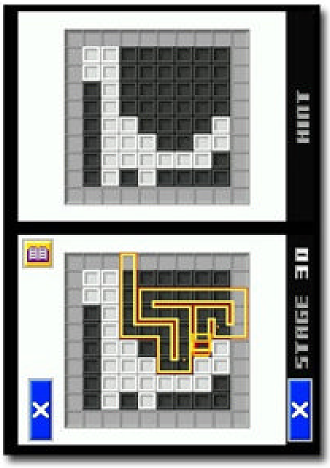
En este juego el vicio se ve recompensado, a medida que juegas mas puedes ir notando cómo te vas haciendo mas líneas, cómo haces más combos seguidos, en fin, cómo te vas haciendo todo un experto.

El rompecabezas trata de unos puzzles estáticos que tendrás que realizar de un solo movimiento, en total hay 100 y a medida que vayas avanzando cada uno te costara más que el anterior, con este modo puedes ejercitar bastante tu mente. Aparte de los 100 puzzles "oficiales" que te vienen con el juego, el modo Rompecabezas incluye un editor donde podrás crear tus propios puzzles y luego pasárselos a tus amigos a través de un código que genera el propio juego, con esto las posibilidades del Polarium aumentan hasta el infinito.

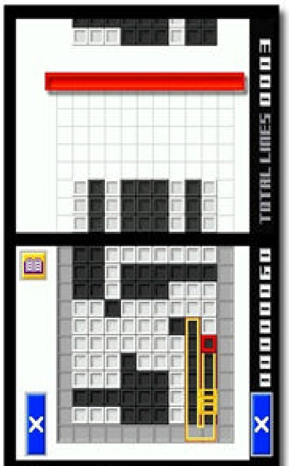
El duelo es el modo multijugador de Polarium en el que sólo pueden jugar 2 personas con un cartucho, el que tiene el cartucho le envía una versión de prueba al que no lo tiene la cual incluye el modo duelo, 10 puzzles y el entrenamiento.



En el modo Duelo podrás fastidiar a tu rival, por ejemplo, bloqueandole la línea exterior.



El modo Rompecabezas será todo un reto para tu inteligencia y tu paciencia.



¡Rápido! Vacía el escenario antes de que las líneas lleguen a la línea superior roja o... Game Over

POLARIUM

En el modo duelo la pantalla se girará y tendremos que cojer nuestras DS de lado, en la pantalla táctil tendremos nuestro tablero y en la otra el de nuestro rival. En este modo al poner toda una línea del mismo color en vez de desaparecer se la mandamos al campo del rival, el objetivo del Duelo es mandar todas tus líneas al rival y dejar tu campo vacío para ganar, pero esto no va a ser fácil puesto que también contáis con Ítems que entorpecerán vuestros movimientos.

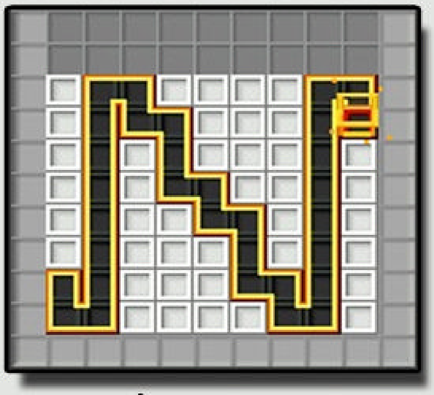
Gráficos: Un juego de Puzzles no se le puede calificar por sus gráficos, Polarium no cuenta con gráficos increíbles en 3D ni con bonitas animaciones 2D, lo único que veremos animado es el cursor en la táctil esperando que apretemos con el Stylus.

Sonido: El sonido no destaca en este juego, no es una música tan pegadiza como la del Tetris aunque tampoco esta mal la banda sonora.

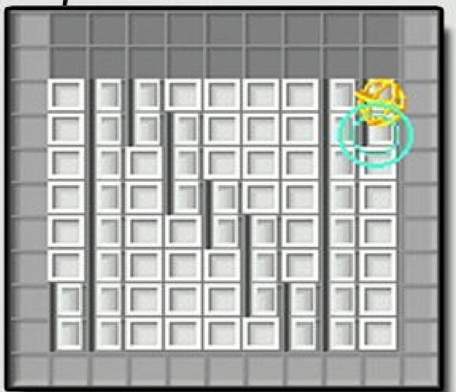
Jugabilidad: Este es el campo fuerte de Polarium, siempre querrás jugar más y más. Entre el modo desafío y los puzzles infinitos del rompecabezas este juego es inagotable.

Duración: Este juego es simplemente infinito, en el modo desafío siempre querrás superar tu record y en los puzzles siempre tendrás alguno nuevo que hacer gracias al sistema de códigos.

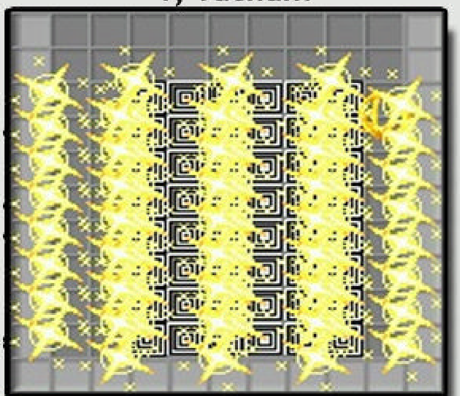
YaW



Tendrás que tocar todas las líneas negras para que el escenario quede así:



Y, Tachán!





Tipo de Juego: Puzzles
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: Ya disponible
Eur: Ya disponible
Precio recomendado: 29.99€

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	6
AUDIO:	6
JUGABILIDAD:	9
DURACION:	9

Nota Final 7.5

MULTIJUGADOR:
Máximo jugadores: 2
Multicartucho: -
Cartucho único: Sí
Online: No

Lo mas destacado ...
- Su larga duración gracias al sistema de códigos
- La originalidad que supone dentro de los puzzles
- Piques asegurados en Multijugador

Lo menos destacado ...
- Gráficos simples y ninguna animación
- Una banda sonora bastante mejorable

Puyo Pop Fever

Seguramente muchos de vosotros ya conoceréis la popular serie de juegos Puyo Pop, uno de los clásicos entre los juegos de puzzles en la historia del videojuego en general, que ahora llega a NDS con el objetivo de dejarnos pegados a las pantallas y no podamos parar de jugar. Pero muchos de vosotros quizá ni hayáis oído hablar de él, por lo que vamos a explicaros de que trata.

El juego

La pantalla superior está dividida en 2 partes o zonas de juego, una para ti, y otra para la máquina u otro oponente. Principalmente, la dinámica del juego consiste en tratar de colocar cuatro o más gotas juntas (también llamadas Puyo) del mismo color mientras van cayendo en forma de bloques de la parte superior del área de juego, y al de ésta forma hacerlas desaparecer, de manera que si consigues reunir muchas del mismo color juntas, podrás hacer "combos" y a tu oponente le caerán muchos bloques de un golpe. También cuando vas consiguiendo puntos vas rellenando una barra vertical, que al llenarse, empieza el modo Fever, que trata de que durante 60 segundos aparecen bloques colocados estratégicamente de forma que nada más con las piezas que van a caer puedes eliminarlos todos de un golpe y sumar gran cantidad de puntos, y cuando los eliminas, pasan a caerle a tu oponente, y aparece otro bloque, así durante un minuto. Siguiendo esta dinámica, el juego finaliza cuando al jugador contrario se le ha llenado el área de juego de gotas por la parte superior, de forma que ya no pueden caer más. Si os fijáis, es un juego muy sencillo, pero muy adictivo a la vez.

Modos de juego

A la hora de jugar, distinguimos 3 formas de hacerlo; Single Puyo Pop, en el que juegas tú solo contra la computadora, sin necesidad de usar el modo multijugador. Y dentro de éste mismo, escogerás entre otros tres niveles de juego, y uno de entrenamiento. Además del modo de un jugador, podemos jugar con otro amigo en el modo Everybody Puyo Pop, o echarnos una partida que no tenga fin, en la opción Endless Puyo Pop. Pero esto no es todo, dentro de éste último podremos elegir entre los modos: "Fever", en el que saldrán unos bloques ya colocados y caerá una pieza con la que tienes que eliminarlos todos en esa sola vez, mientras el reloj corre en tu contra, y gana intentando acumular el máximo de puntos posible; la opción "Mission", en la que a la derecha de la pantalla te saldrá un objetivo, que deberás cumplir lo antes posible para conseguir puntos (por ejemplo, Elimina 7 Puyos de un golpe); y por último el modo "Original", en el que simplemente tendrás que ir eliminando bloques para que no lleguen arriba e ir sumando puntos así.

Los gráficos

En este tipo de juegos no importan mucho los gráficos, pero aun así los comentaremos. Puyo Pop Fever posee unos gráficos con un estilo propio, muy colorido, y presenta gran cantidad de animaciones mientras se está jugando, por ejemplo;









Puyo Pop Fever

El Sonido

El sonido del juego se compone básicamente de una pequeña cantidad de canciones, eso sí, muy pegadizas, que se van repitiendo a lo largo de la partida, así como en los modos, además de algunos efectos sonoros que van sucediéndose.

Control

El juego nos da la posibilidad de controlar de dos formas distintas; con el stylus, y con los botones. Para usar los botones, con la cruceta desplazaremos horizontalmente las piezas que están cayendo, y seleccionar así el sitio donde caerán, y con los botones A y B, las haremos rotar, y escoger así la posición en la que caerán. Podemos hacer todo esto también con el stylus, hacerlo rotar dando golpes sobre nuestro personaje en la pantalla táctil, y moverlos haciendo el movimiento deseado en este mismo sitio.

Conclusión

Puyo Pop Fever es un juego muy adictivo, al que te engancharás fácil y rápidamente; que destaca por su jugabilidad, y que nunca terminarás, por lo que su duración es simplemente hasta que te canses. Es un juego perfecto también para echarte una partida rápida cuando no tienes mucho tiempo; así que, si te gustan los juegos de puzzles, ni te lo pienses, Puyo Pop es un título que no te debe faltar.

Wow











Puyo Pop Fever

Tipo de juego: Puzzle
Desarrolladora: Sonic Team (Sega)
Distribuidora:THQ
Lanzamientos:
Jap: Ya disponible
Usa: 2005
Eur: 2005
Precio recomendado: No disponible

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	5
JUGABILIDAD:	8
DURACION:	9
Nota Final	7

MULTIJUGADOR:
Máximo jugadores: 8
Multicartucho: 8
Cartucho único: Si
Online (Red WiFi): No

Lo mas destacado ...
-Nunca lo acabarás
-Ideal para jugar con tus amigos
-Muy adictivo

Lo menos destacado ...
- Gráficos y sonidos simples
- La música resulta un poco monótona, por la escasez de variedad en las canciones

Qué recuerdos cuando jugaba al Beatmania de GBC, la verdad es que el género musical no suele tener mucha fama dentro de los videojuegos, aunque siempre hay alguien a quien le encanta aporrear botones mientras suena esa melodía de anime, rock...

Una idea que estaba pensada en un principio para la Game Boy Color, ha terminado publicándose en la Nintendo DS. Así es, y es que cinco son los años que ha estado esperando Noriko Kitamura (director del proyecto) para terminar una de sus más mimadas creaciones, el Daigasso! Band Brothers o Jam with the band.

Como dato curioso, os puedo decir que durante el periodo de testeo, al presidente de Nintendo, el Sr. Iwata le pareció que el juego tenía una dificultad bastante alta, esa fue una de las razones por la que los desarrolladores añadieron un modo de juego para principiantes y una zona de "práctica" al juego...podéis dar gracias a que yo no estaba de "tester" porque tendrían que haber añadido el modo "toca la canción por mi" y un modo "karaoke".



Esta es Barbara, nos ayudará mucho en nuestra carrera.

Modo single:

Dentro del modo single, tenemos dos opciones a elegir, ir a practicar o grabar un disco en el estudio.
En la sala de prácticas tenemos a nuestra entera disposición 35 canciones distintas, que van desde estilos tan diferentes como el J-Pop, pasando por música clásica, de videojuegos (NES, y actuales de Nintendo), de series de anime (Full Metal Alchemist, Sailor Moon...), de series de TV japonesa, canciones populares, incluso "Smoke on the Water" de Deep Purple. En esta sala podremos practicar tantas veces como queramos, basta con escoger un instrumento y ponerse a tocar, ¡hasta podremos grabar nuestro ensayo!.

El sistema de juego es sencillo a la par que efectivo, mediante unas señalizaciones en la pantalla a modo de flechas y botones, tendremos que ir tocando una melodía mientras suena el acompañamiento del resto de los instrumentos.
En el modo principiante el tempo de las canciones disminuye respecto a la versión original de la canción, además de que se irán añadiendo nuevos botones con los que poder tocar según avancemos en el estudio de grabación hasta poder desbloquear el modo profesional.
Dependiendo de si tocamos mejor o peor, el contador de notas que hay en la pantalla táctil nos irá indicando en tiempo real las notas que hemos acertado, además de decirnos si hemos hecho algún combo.
En el estudio de grabación tendremos que pasar por un total 5 niveles (con 3 canciones por nivel) tanto en el modo principiante como en el profesional.
Para poder grabar un disco y pasar al siguiente nivel tendremos que conseguir superar la puntuación que nos indiquen y la única manera de poder hacerlo es teniendo buenos reflejos y sobretodo una
buena sincronización de dedos.



Así se juega al Daigasso! Band Brothers



El listado de canciones.



Aquí elegiremos el instrumento con el que tocar la canción.

Modo multijugador:

Como con muchos otros juegos de la Nintendo DS, se podrá jugar al modo multijugador con una sola tarjeta de juego.

La idea es muy simple, un jugador hace de "servidor" y selecciona la canción que más le guste y el instrumento, mientras que los otros jugadores escogen un instrumento. Es realmente divertida la sensación de tocar una canción en el modo multijugador, aunque siempre hay alguien que se queda rezagado, ¡pero eso es aún más divertido!.

Una de las ventajas que podemos tener si cada persona usa un cartucho del Daigasso! Band Brothers, es que no habrá límite de instrumentos, mientras que con un solo cartucho estaremos limitados a un máximo de 8 jugadores.

Modo edición:

Este puede que sea el modo de juego menos usado pero no por ello el peor, la verdad es que yo personalmente no entendería el juego sin este editor de partituras, es algo tremendamente útil, sobretodo para aquellos que estén estudiando música o tengan unas nociones mínimas de solfeo y quieran componer un canción, o porqué no, pasar una canción de tu grupo o compositor favorito al Daigasso! Band Brothers, aunque cueste un poco de trabajo, pero la satisfacción de poder tocar una de tus piezas es buenísima.



El menú multijugador.



El modo edición.

Básicamente se podría decir que el modo composición tiene todas las herramientas disponibles a día de hoy en un programa de edición de partituras para PC como puede ser el conocido Finale, aunque evidentemente con sus limitaciones. Podemos ajustar el tempo, añadir un acompañamiento automático, añadir alteraciones, ligaduras, usar seis instrumentos como máximo por composición, y 8 huecos libres para guardar las canciones que hemos hecho.
La verdad es que con el editor de partituras, el juego puede llegar a tener una duración infinita y si además contamos con la posibilidad de enviar nuestras composiciones por Wi-Fi a alguien que tenga el juego... no nos podemos quejar.

A parte de esto, también tenemos una zona muy curiosa en la que gracias al micrófono, podremos grabar nuestra propia melodía mediante la voz y un acompañamiento que posteriormente se añadirá de manera automática, eso sí, la voz se convertirá a formato MIDI, mejor eso que escuchar nuestra dulce y delicada voz por la NDS ¿verdad?.



¡Así se hace!



¡También hay que tocar la táctil!

Opciones...

En el menú de opciones tendremos la posibilidad de escoger cuatro tipos de salida para el audio, “mono”, “estereo”, “sourround” y auriculares.
También será en este menú donde podremos eliminar los datos de nuestra partida, activar o desactivar la retroiluminación de la pantalla, escribir nuestro nick para el juego y activar el Wi-Fi.

Sonido...

Las melodías evidentemente están en un formato tipo MIDI, pero en general son muy similares a las canciones “reales” y mantienen una buena calidad de sonido, aunque en algunas el resultado no sea del todo satisfactorio.
Gracias a la potencia y calidad de los altavoces de la consola, podremos jugar perfectamente en cualquier sitio sin usar los cascos cosa que realmente se agradece.



Conclusión...

Ya sabéis, uno de los juegos musicales más completos y entretenidos que podréis encontrar para una consola portátil, con unos gráficos resultones y que cumplen perfectamente su cometido el Daigasso! Band Brothers se presenta en la nueva portátil de Nintendo, y ¡de qué manera!. Eso sí...el juego está en japonés, aunque realmente no necesitarás ni cinco minutos para saber moverte por el menú.

¿Para cuando?

Se espera que el juego se ponga a la venta en América antes de que finalice el año, por el momento el juego sólo está anunciado para U.S.A. de manera que no hay confirmado nada para Europa, pero teniendo en cuenta que el juego ha sido desarrollado por la propia Nintendo, hay muchas posibilidades de que lo veamos por el viejo continente, aunque posiblemente no se mantenga la misma lista de canciones. Mientras tanto en Japón ya pueden disfrutar del juego desde principios de Diciembre del año pasado...es lo bueno de vivir en Japón.

Fagotero



Título: Daigasso! Band Brothers
Típo de juego: Musical
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Lanzamientos:
E.U.: Sin determinar
U.S.A.: 2005
Japón: Ya disponible
Precio recomendado: 39 €

CALIFICACIÓN DSMAGAZINE

GRAFICOS:	7
AUDIO:	8
JUGABILIDAD:	9
DURACION:	10

Nota Final

8.5

MULTIJUGADOR:

-Cartucho único: 2-8 personas
-Multicartucho: Infinito
-Online (red Wi-Fi): No

Lo mas destacado ...

-Variedad de canciones
-Componer tus propias melodías
-Duración
-Variedad de instrumentos

Lo menos destacado ...

-Podrian haber mejorado un poco los gráficos
-Mejorar la calidad de ciertas canciones
-La dificultad, un gran reto pero que puede echar atras a los menos hábiles.

LAS CAPACIDADES MULTIMEDIA DE TU NDS







¿Cuántas veces has imaginado ver ese video que tanto te gusta en tu NDS? ¿Cuántas veces has soñado con escuchar tus canciones preferidas en ella? Ahora, deja de imaginar y vuelve a la realidad, la realidad se llama Play-Yan.

Play-Yan es un cartucho licenciado por Nintendo de un tamaño aproximado al de cualquiera de GBA, en el que podrás introducir una tarjeta SD cargada de música y vídeos para poder disfrutar de ellos en tu Nintendo DS.



La mejor calidad de audio para llevar

A muchos de vosotros quizá os preocupe la calidad del audio que se pueda obtener con el Play-Yan pero como Nintendo sabía que esto era un punto muy importante, creó una entrada de auriculares en el cartucho para así conseguir la mejor calidad posible. Además, y por si fuera poco, en la NDS tienes la posibilidad de escuchar tanto la música como los videos que quieras en stereo.



Intercambio y preparación de datos a la tarjeta

Quizá a un usuario con poco conocimiento en cuanto a informática o tratamiento de audio y video se refiere le pueda "echar atrás" el tema de cómo pasar los datos a la tarjeta. Para llevarlo a cabo, necesitamos un lector de tarjetas, el cual viene incluido en algunos ordenadores. En caso de no tenerlo, la mejor opción es hacerse con uno con conexión USB (se pueden encontrar muy baratos en cualquier tienda de informática o fotografía digital). Una vez lo tengas; en el caso del audio será tan sencillo como copiar tus canciones en formato MP3 a la tarjeta SD y listo (si se da el caso de que lo tienes en cualquier otro formato no te preocupes, en la red tienes un montón de programas de conversión de audio). La cosa se complica un poco más con el vídeo,



porque tendrás que ajustarlo a las dimensiones de la pantalla y optimizarlo lo máximo posible para reducir su tamaño y dejar más espacio para otro contenido en tu tarjeta. Si no tienes mucha experiencia en esto, no te preocupes. Nintendo ha contado con ello y vende junto con el Play-Yan un programa desarrollado expresamente por Panasonic llamado Media Stage 3.5 al módico precio de unos 8 €





Un poco más a fondo

En cuanto a la pregunta de cuánto durará la batería efectuando las funciones multimedia que nos pone a disposición el Play-Yan, la respuesta es que: tendremos 5 horas de duración reproduciendo vídeos y alrededor de 20 horas escuchando música, por lo que tendremos diversión para rato. El precio de éste aparato que pisó por primera vez tierras niponas el 21 de Febrero, en un pack que incluye el Play-Yan y unos auriculares stereo, ronda los 5000 Yenes sin el Media Stage 3.5 lo cual al cambio vienen a ser unos 37 € o 6000 Yenes con el software mencionado, que al cambio son unos 45 €. Las tarjetas SD se pueden comprar en cualquier tienda de artículos informáticos y son actualmente de las más baratas. Su precio depende de su capacidad pero para haceros una idea, una de 256 Mb (es lo mínimo que os recomiendo, menos os resultará escaso) os puede costar alrededor de 25 € o incluso menos y una de 2 Gb (lo máximo) puede valorarse en unos 160 € un precio muy bueno para la gran cantidad de archivos que podrás almacenar.



Como conclusión, os puedo decir que en mi opinión este aparato es muy recomendable y de mucha mejor calidad que otros que ofrecen las mismas funciones (como por ejemplo el Movie Player). Aunque en estos momentos solo esté a la venta en Japón, el Play-Yan se puede importar desde muchas tiendas especializadas.



*Wow_*

En la sección DSTop, os pondremos dos listas distintas, una de los 5 mejores juegos para un miembro de nuestro 'staff' (uno distinto cada mes) y otra de los 5 juegos más esperados por la comunidad DS.

Más adelante podrás hacer también tu aportación a esta sección comentándonos en el foro de la revista (http://dsmagazine.rockthunder.net) cuales son los 5 mejores juegos de DS para tí.

De momento... ¡Ahí van los nuestros!





MASMARIS (DSMAGAZINE)

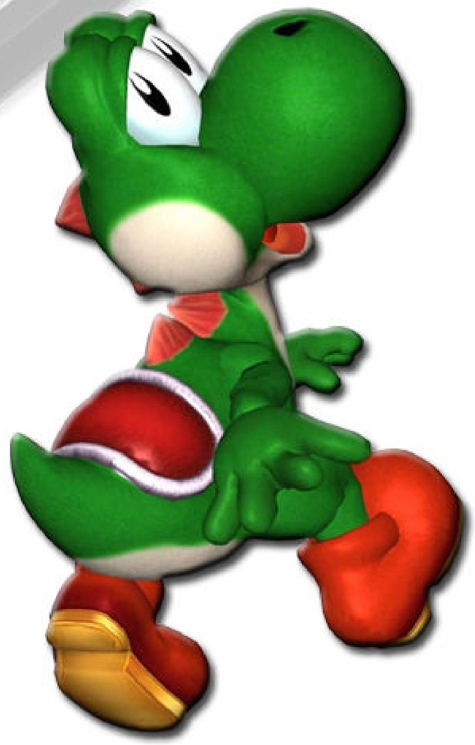
1º	**Metroid Prime** Shooter
2º	**Polarium** Puzzles
3º	**Super Mario 64 DS** Plataformas
4º	**Yoshi's Touch&Go** Plataformas 2D
5º	**Nintendogs** Simulación

LOS MÁS ESPERADOS

1º	**Zelda** Accion - Aventura
2º	**Nintendogs** Simulación
3º	**Another Code** Aventura
4º	**Castlevania** Aventura-Acción
5º	**Metroid** Shooter

La demo gratuita de Metroid me parece una joya incomparable para ser de una consola portátil. Con este título y el "nuevo tetris" que ha significado el polarium se puede pasar un buen rato mientras esperamos la avalancha de juegos que se avecina en europa. El super Mario 64 DS es un clásico adaptado a hoy en día que la DS te pide a gritos. El Yoshi Touch and Go! es una novedad con un toque simpaticón muy atrayente y Nintendogs me ha brindado la oportunidad de conseguir ese perrito que nunca tuve. Aunque el número de juegos en el mercado actualmente es muy bajo, de aquí a unos pocos meses el catálogo se va a ver duplicado por títulos de una gran calidad, por lo que esta lista personal cambiara radicalmente. Mientras tanto esto es lo mejor de DS para mi.

Masmaris



DS RINCON DEL LECTOR

Desde la redacción de DSMagazine tenemos el placer de presentaros una nueva sección, el "Rincon del Lector", esta sección está dedicada a vosotros, los que nos seguís mensualmente. Aquí podréis preguntarnos lo que queráis, dudas técnicas, si te has quedado atascado en un juego, si quieres saber algo sobre un juego...
Para enviarnos tus preguntas lo puedes hacer o bien a través de correo (dsmagazine@egrupos.net) o bien en el foro de nuestra página web (http://dsmagazine.rockthunder.net).

Xus: *¿Tendrá la DSMagazine una sección de trucos o de guías?*
YaW: *Claro que sí, nuestras secciones todavía no están prefijadas. Respecto a los trucos, por ahora no ponemos una sección porque no hay demasiados juegos, y sobre las guías, en el próximo número podrás encontrar la primera parte de la guía de Super Mario 64 DS.*

Login: *¿Se sabe si Nintendo España anunciará un pack de NDS + juego, o packs de NDS + Mario DS? ¿Qué se sabe del Pro Evolution para NDS? Hace ya tiempo que no hay noticias sobre él.*
YaW: *Nintendo todavía no ha anunciado nada sobre algún pack de la DS aunque estamos seguros que tarde o temprano sacará uno con el Mario. Sobre el Pro Evolution (Winning Eleven) no se sabe nada todavía, únicamente se ha anunciado, no hay fotos, ni fecha, ni nada, en el E3 seguramente podamos ver cosas sobre este esperado juego*



Jack_Skeleton: *Viendo Metroid y Goldeneye pienso que en esta consola se va a poder disfrutar de los shooter más que en cualquiera, por el fácil control gracias a la táctil. ¿Predominarán en esta consola los juegos en 2D sobre los 3D como está siendo el caso hasta ahora?*
YaW: *Estamos seguros que para la DS van a sacar una gran cantidad de shooters gracias a las posibilidades de la táctil. Los juegos de salida de una consola no suelen ser demasiado vistosos gráficamente, ahora mismo están desarrollando la mayoría de juegos en 2D porque están experimentando las posibilidades de la pantalla táctil y también porque eran juegos que en un principio estraban siendo desarrollados para la GBA. Seguro que a partir del E3 veremos como nos empiezan a llegar juegos con mayor calidad*

Jack_Skeleton: *Soy nintendero novato, y siempre he considerado que los juegos que había en las consolas de Nintendo eran juegos para niños. Pero probé a jugar a la GBA de mi hermana y me enganché al Zelda, descubriendo que prima más la jugabilidad que la temática y los gráficos juntos. Ahora tengo la DS y me surge una duda, ¿habrá algún juego en el que veamos la etiqueta de +18 para la DS, con sangre, sexo o tacos, o mejor aun con todas juntas?*



YaW: *Bueno, todavía es pronto para poder afirmar o negar los tipos de juegos que saldrán para la DS lo que si que se ve claro es que Nintendo ha "madurado" en cuanto a videojuegos se refiere, con la DS Nintendo pretende llegar a todos los tipos de público, así que seria normal ver juegos con la calificación +18.*

Viciux: *He oído que están probando Japón la conexión a Internet por Wi-Fi...*
¿Cuando llegara a Europa?
Además de jugar vía Wi-Fi ¿Que mas posibilidades nos depara este servicio?
Aparte de jugar ¿Se sabe algo sobre algún tipo de software o hardware oficial de Nintendo que le de alguna utilidad mas a NDS? Por ejemplo, ver películas, navegador de internet o correo electrónico, navegador GPS, etc.
YaW: *La conexión a Internet todavía no está siendo probada en ninguna parte del mundo, su lanzamiento MUNDIAL esta previsto para finales de este año. El online de la DS, aparte de para jugar, puede servir para conectarte a Internet a través de ella o chatear con tus amigos a través del Pictochat, nada de esto esta oficialmente anunciado, son solo suposiciones.*
Actualmente están en desarrollo oficial varias utilidades para la DS como son un Diccionario Japonés-Ingles, una aplicación para aprender matemáticas a través del reconocimiento de voz y también existe el Play-Yan, que es un periférico que se conecta a la ranura de GBA y te permite ver videos y escuchar MP3 en tu DS y del cual puedes ver un amplio reportaje en este número.

link-e-ado: *¿El micrófono sólo sirve para soplar? ¿No se podrá hacer algo para hablar en juegos o así?*
YaW: *El micrófono, aparte de servir para soplar, gritar, berrear y todo lo que se te ocurra también sirve para hablar con la DS, la consola tiene un sistema de reconocimiento de voz incluido, actualmente no hay ningún juego que utilice este reconocimiento de voz pero de momento el juego que hará uso total de esta posibilidad será el Nintendogs.*



link-e-ado: No me ha quedado muy claro cómo funcionará el online de la DS... ¿habrá que comprarse algo de expansión? ¿o como?

YaW: El online de la DS funcionará a través de los routers Wi-Fi, teniendo un router Wi-Fi (o un adaptador USB Wi-Fi en su defecto), podremos conectar nuestra consola a Internet y así buscar compañeros de juego



Toni.D: ¿Son ciertos los rumores de un nuevo zelda para Nintendo DS?
YaW: Actualmente hay anunciado un Zelda Four Swords como el de Gamecube que hará uso del multiplayer Wi-Fi, también se sabe que Nintendo esta desarrollando un Zelda desde 0.

Toni.D: ¿Saben algo sobre los nuevos rpg´s para NDS?
Peder: Sobre los nuevos RPGs, el Egg Monster Hero de Square-Enix acaba de salir en Japón y tiene elementos de cría de monstruos para los combates (algo así como Pokémon). Además están confirmados y en desarrollo una nueva entrega de la saga Lunar (Lunar Genesis), un juego ambientado en el mundo de Baten Kaitos, un Xenosaga, un remake de Final Fantasy 3 y un Final Fantasy Crystal Chronicles pero de estos últimos apenas se conocen detalles.

Toni.D: ¿Es verdad que van a sacar un módem para la NDS, para poder jugar On-line en algunos juegos? Si es así, hay rumores de un Phantasy Star Online para la DS, ¿son ciertos tales rumores?
YaW: La DS se conectará a Internet a través de los routers que funcionan por Wi-Fi, y evidentemente funcionará con cualquier router, los propios juegos serán los encargados de "abrir" la puerta para las redes Wi-Fi que estén a su alcance por lo que no se necesitará estar pendiente de ningún ordenador ni se tendrá que instalar algún tipo de software para detectar la consola. No existe ningún Phantasy Star Online para la DS, ahora mismo no hay casi ningún juego online anunciado, todavía queda esperar.

Esperamos que nos sigais mandando todas vuestras preguntas y consultas.

Fdo: Redacción DSMagazine



Y el mes que viene...

Previews de **Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour**, **EggMonster Hero** y reviews de **Nintendogs**, **Need For Speed Underground 2**, **Meteos**, **Prince of Tennis** y más títulos... También incluiremos la primera parte de la guía de **Super Mario 64 DS** así como una sección de Trucos y consejos para sacarle todo el jugo a vuestros cartuchos. Recordad que Mayo es el mes de la conferencia del E3 y DSMagazine os presentará un extenso reportaje con todos los datos sobre DS y Revolution que se muestren. Esperamos que este segundo número os haya gustado tanto o más que el primero. Gracias por vuestro tiempo y no os olvidéis, nos vemos en 30 días.

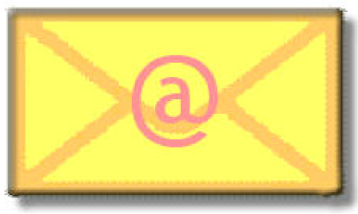


DSMagazine

El rincón del lector



Recordad que podéis mandar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, criticas y lo que se os ocurra al mail de la revista: ***dsmagazine@egrupos.net*** o postearlas directamente en nuestro foro: ***http://dsmagazine.rockthunder.net***



¡Las mejores serán publicadas!

DS MAGAZINE

http://dsmagazine.rockthunder.net